授業活用集

指導案形式

ともだち　たくさん　つくろう
スタンプを活用してデザイン
花や木から…

ＩＣＴ活用の効果

いきものとなかよし
わたしの　町　はっけん
来年のカレンダーづくり
ふしぎなせかいへ

授業活用集について

本項では、デイジーピクチャーキッズ2を活用することで、児童が得る学習効果を紹介しております。授業計画や評価のポイント、指導上の注意事項など教員の方々が日々の授業で注目されている内容を具体的に記載しております。参考になさっていただき児童にとって実りある授業展開となることを願っております。なお、本書は平成23年度改定の小学校学習指導要領を基に構成されております。

単元　ともだち　たくさん　つくろう

対象教科　生活科１年

実践環境

機能　お絵かき / 文字 / スタンプ　　**ICT機器**　電子黒板　PC　マウス

使用教室　コンピューター室

ＩＣＴ活用の効果

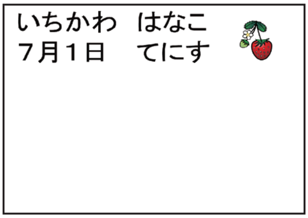
● 伝え合う楽しさや表現力の向上

相手に伝えたい自己紹介の項目をコンピューターを使い、繰り返し考えながら自己紹介カードにまとめることで、「文字は大きく読みやすく、色の使い方や文字・絵の配置」が大切とわかり、児童に自信がつき伝え合う楽しさや表現力を向上することができます。

実践フローチャート

素材を選ぶ

クリック、ドラッグなどマウスの使い方を学習します。



必要な紹介項目を入力

ソフトキーボードで名前や誕生日、好きな食べ物などを入力します。

自画像を描く

絵の具やクレヨンなどの画材で、自分の顔を描きます。

本時の指導

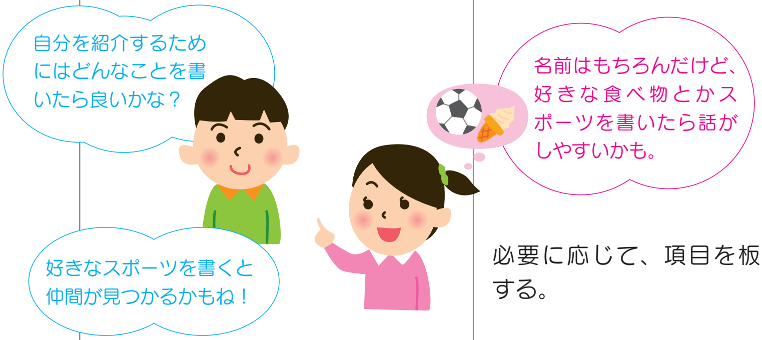
目標　友達と関わる楽しさに気付き、友達への自己紹介の仕方を考えてカード作りをする。

【活動や体験についての思考・表現】

展　　開　（１時間）

〈◎ は評価ポイント〉

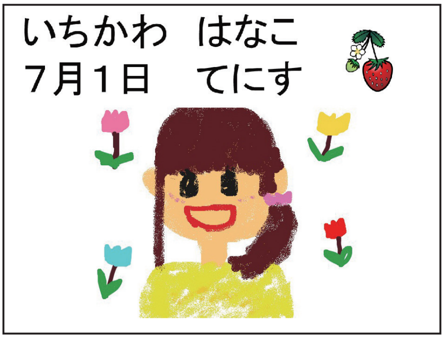
過程	時間	学習活動・内容／評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
導入	７分	◆名前を知らない友達や話したことのない友達と、もっと仲良くなる方法を考える。 めあて：友達に自分のことをわかりやすく紹介しよう		
展開	５分 一斉	◆コンピューターを使って、ゲームで使える自分の自己紹介カードを作成することを知る。	・紹介カードの作例を提示して、内容のイメージを持てるように促す。 必要に応じて、項目を板書する。	POINT **改行がしたい！** １行目の文字を入力したら、文字を画用紙に押します。その後、２行目の文字を入力して、１行目の下に押します。 1ねん1くみ いちかわ たろう
	６分	◆名前や誕生日、好きな食べ物など紹介する内容を入力する。 ① 名前　② 誕生日 ③ 好きなスポーツ 自己紹介カードに好きな果物をスタンプから選んで押す。	・文字はソフトキーボードで入力するよう促す。 ・みんなでゲームをするために、果物のスタンプを１つ選んで押すように声を掛ける。	POINT **児童から「スタンプを消したい」と言われたら** 【スタンプの消し方】 絵を消す　戻る ［絵を消す］-［消しゴム］を選択しドラッグで消す、または［戻る］で１つずつ前に戻す。



〈◎ は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容／評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
展開	２０分	◆自分の似顔絵を描く。 色鉛筆やクレヨンを使って自分の似顔絵を描く。 ◎カード作りに工夫して取り組むことができる。	・お絵かき機能で似顔絵を描くよう促す。 ・絵を描くときのマウスの持ち方や使う指、その指の置き方を実践して指導する。	**マウスの操作方法** 144ページをご覧ください。
まとめ	７分 一斉	◆作った自己紹介カードをみんなに発表する。 次回の授業では本時で作成した自己紹介カードを活用してみんなでゲームをする。	 ・果物スタンプごとにグループ分けをする。	

児童の作例



自己紹介カード（いちごグループ）

自己紹介カード（ぶどうグループ）

1 ともだち たくさん つくろう ➡操作方法

授業の開始から終了までを説明します。

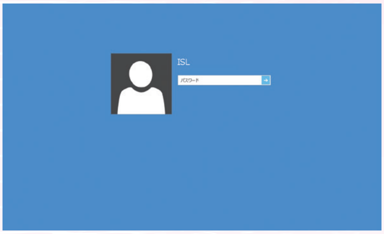
児童がコンピューターの基本操作を覚えるために、Windows の基本操作を含めた操作方法を掲載します。

1 コンピューターを起動しよう

01 コンピューターの電源を入れます。

使用する機器によって、電源の位置は異なります。

02 パスワードを入力してログインをします。



授業支援ソフトウェアで電源管理・パスワード管理を行う場合は、1 の操作を行う必要はありません。

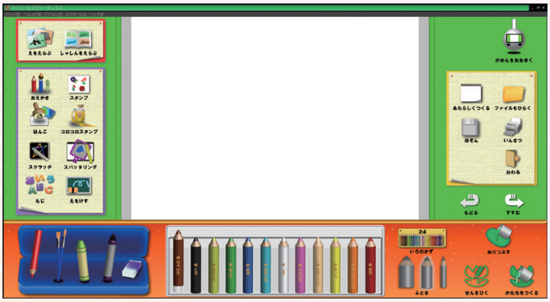
2 デイジーピクチャーキッズ2を起動しよう

01 システムアイコンを選択します。

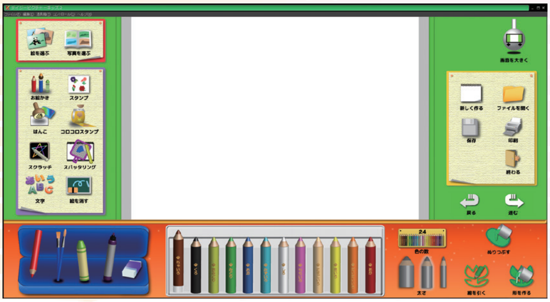
02 デイジーピクチャーキッズ2が起動します。

3 [ひらがな][漢字]メニューを選択しよう

01 学年に合わせた文字表記を選択します。



【ひらがなメニュー】を選択すると、低学年向けのひらがな表記のメニューになります。



【漢字メニュー】を選択すると、中学年向けの漢字表記のメニューになります。
※小学校３年生までに学習する漢字が使用されています。

4 自己紹介内容を入力しよう

01 【文字】を選択します。

02 【ソフトキーボード】を選択します。

03 自分の名前を入力します。

ソフトキーボードで文字を消す場合は、[一字消す]
をクリックして入力した文字を消します。

04 【ソフトキーボード】を終了します。

05 画用紙に文字を入力します。

いちかわ　はなこ

任意の場所にマウスポインタを合わせて
クリックします。

いちかわ　はなこ
7月1日　てにす

上記 03 ～ 05 の操作を行い、
【誕生日】【好きなスポーツ】を入力します。

5 果物のスタンプを押そう

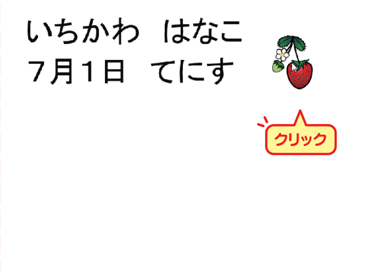
01 【スタンプ】を選択します。

02 【カテゴリー】ボタンから【食べ物】を選択します。

※ 初期設定は [食べ物] が選択されているので、
02 の操作は必要ありません。

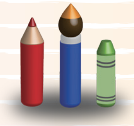
03 【スタンプ】の種類を選択します。

04 【スタンプ】を押します。



6 似顔絵を描こう

01 【お絵かき】を選択します。



02 【クレヨン】を選択します。

03 似顔絵を描きます。

お絵かきの詳しい操作方法は P.58 をご覧ください。

7 自己紹介カードを保存しよう

01 【保存】を選択します。

02 【名前を付けて保存】ウインドウが表示されるので詳細を入力します。

❶【保存する場所】を設定します。

※ 児童機の場合はコンピューター室の設定で保存先が指定されている場合があります。

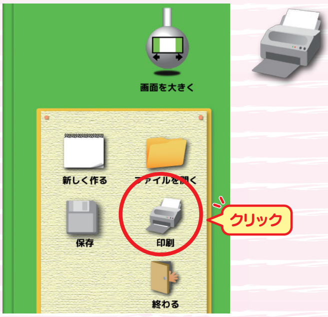
㈱ ネットワーク上の［ていしゅつ］［よみかき］フォルダーなど

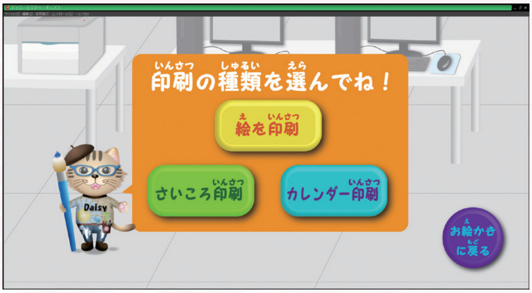
❷【ファイル名】を入力します。

❸【保存】をクリックします。

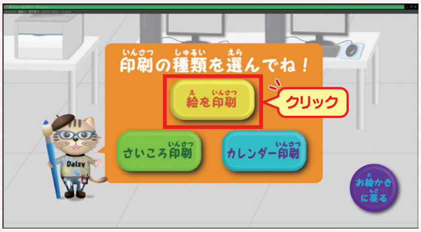
8 印刷して活用しよう

01 【印刷】を選択します。





02 【絵を印刷】を選択します。



カードサイズに印刷をするときは、【印刷設定】で用紙のサイズを設定してから印刷を行います。

※ 用紙の設定等は、お使いのプリンターの取扱説明書をご覧ください。

単元 スタンプを活用してデザイン

対象教科 図画工作科２年

実践環境

機能 お絵かき / はんこ　**ICT機器** 電子黒板　PC　マウス

使用教室 コンピューター室

ＩＣＴ活用の効果

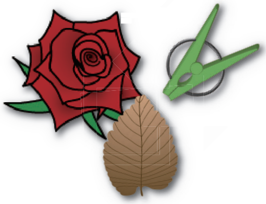
● 発想・構想を楽しみながら表現力の向上

コンピューターでたくさんの材料を使い、画用紙に繰り返しスタンプを押すことで、「材料からイメージできる形の面白さ、色に対する感覚」などを育み、児童が楽しみながら造形活動を行え、表現力を向上することができます。

● 絵の具のシミュレーション

絵の具の授業を始める前に、色混ぜのシミュレーションを行うことで多くの混色を試すことができ、本物の絵の具を使うときは、色混ぜの基本を理解した上で学習をすることができます。

実践フローチャート



素材を選ぶ

どのような形になるか想像しながら素材を選びます。

→

絵の具で朱肉づくり

絵の具ではんこに付ける朱肉の色を作ります。

→

スタンプを押す

画用紙にスタンプを押して絵を作ります。

本時の指導

目標 材料の形を生かし、そこから生まれる面白さに気付き、さらに想像力を広げることができる。

【発想や構想の能力】

展　開（１時間）

〈◎ は評価ポイント〉

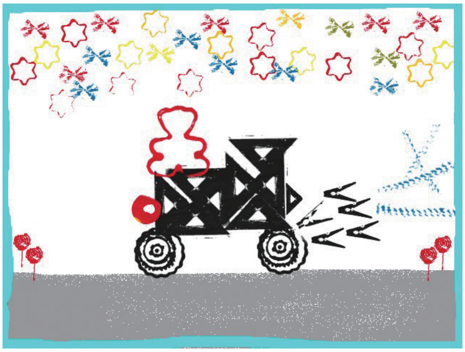
過程	時間	学習活動・内容／評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
導入	７分	◆身の回りの材料をスタンプにすることを知る。 ◆身の回りの日用品や道具はどんなものがあるか考える。	・身の回りの材料とは、[洗濯バサミ] や [消しゴム] [枯葉] など例を挙げ、児童の想像を膨らむようにする。	
		めあて：いろいろな形のスタンプで思い付いたものを描いてみよう		
展開	３１分	 ◆気に入った日用品を選ぶ。 ◆選んだ日用品に絵の具を付けて画用紙に押す。 ◆画材を使って絵を描く。 	・デイジーピクチャーキッズ２の日用品素材を見せ、素材の種類を確認できるようにする。 ・マウス操作を指導する。マウスの持ち方や指を置く位置を確認しながら進める。 ・絵の具の付け方とスタンプの押し方を説明する。何度もスタンプを押すと、色が薄くなって見え方が変わることを知らせる。 材料を逆さまにしたら何に見えるかな？など児童の想像力を広げる支援をする。 ・絵の描き方を説明する。 ・自分でどんどん進められる児童は良い点を認めながら見守る。	**マウスの操作方法** 144ページをご覧ください。 POINT **角度を変える** 素材の角度を変えるとさまざまな形に見えてきます。

〈◎ は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容／評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
展開		◆友達同士で押したスタンプの作品を見せ合って楽しむ。 ◎ 想像力を働かせ、スタンプを押しながら、面白い形や色を表す方法を思い付くことができる。	・ 作品の面白い発想や、工夫しているところを褒め、意欲をもたせるようにする。 ・ 電子黒板で児童の作品を提示し、他の児童の制作の幅が広がるよう促す。	POINT **きれいなはんこ** 絵の具をグラデーションになるように混色し、素材に付けて画用紙に押すと、絵の具の質感を生かしたきれいなはんこが押せます。
まとめ	7分 一斉	◆代表者が作品を発表する。 工夫したところを発表する。	・ 作品カードを書くときは、材料の使い方や色使いなどを振り返り、工夫した点をカードに書きやすくなるように配慮する。	

児童の作例

もりのクリスマス



スタンプの国のパレード

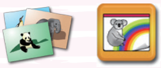
2 スタンプを活用してデザイン ➜操作方法

授業での開始から終了までの
一連の流れを説明します。

1 画用紙を用意しよう

初期設定は [しろ] が設定されているので、1 の操作は不要です。

01 【絵を選ぶ】-【画用紙】を選択します。

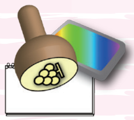


02 【しろ】を選択します。

2 はんこの朱肉を作ろう

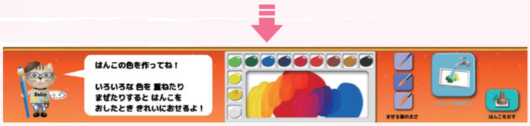
パレットに初期設定で色が作られています。このまま使用する場合は 2 の操作は不要です。

01 【はんこ】を選択します。



02 【色を作る】を選択します。

メニューが切り替わります。



03 【パレットをあらう】を選択します。

パレットの絵の具が削除され、新しく色を作ることができます。

04 パレットの【色の部屋】から任意の色を選択して、【色を混ぜる部屋】で混色します。

※ 詳しい操作方法は P.60 をご覧ください。

05 【はんこをおす】を選択します。

素材を選ぶメニューに切り替わります。

3 素材を選ぼう

01 【カテゴリー】ボタンから任意の種類を選択します。

02 【素材】を選択します。

POINT

【カテゴリー】について

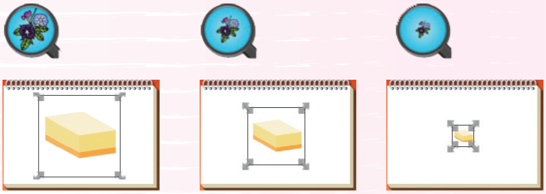
種類ごとにはんこの素材が収納されています。
カテゴリーボタンをクリックすることで、素材の種類が切り替わります。

4 素材の大きさを調整しよう

【大きさ】ボタンによる調整

01 プレビューの右に配置している【大】【中】【小】ボタンから任意の大きさを選択します。

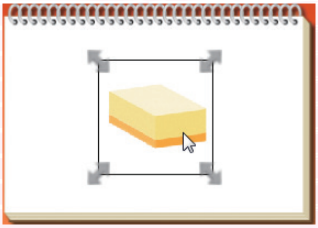
【大きさ】ボタン

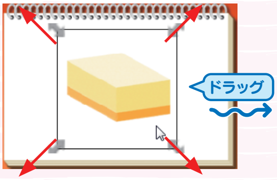


【大】　【中】　【小】

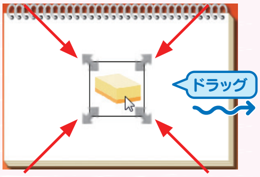
【ドラッグ】操作による調整

01 素材プレビューにマウスポインタを合わせ、ドラッグします。





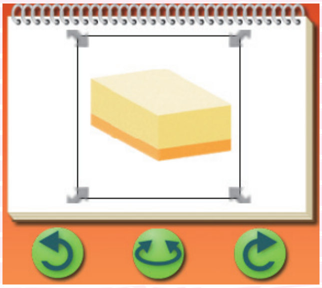
外側に向かってドラッグすると、素材が大きくなります。

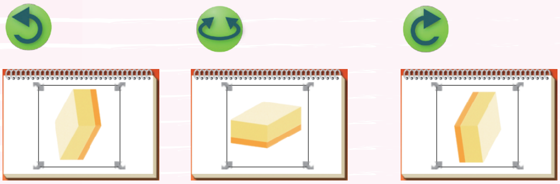


内側に向かってドラッグすると、素材が小さくなります。

5 素材の角度を変えよう

01 【プレビュー】-【角度】ボタンを選択します。

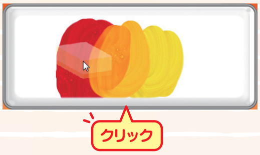




【左へ】　【反転】　【右へ】

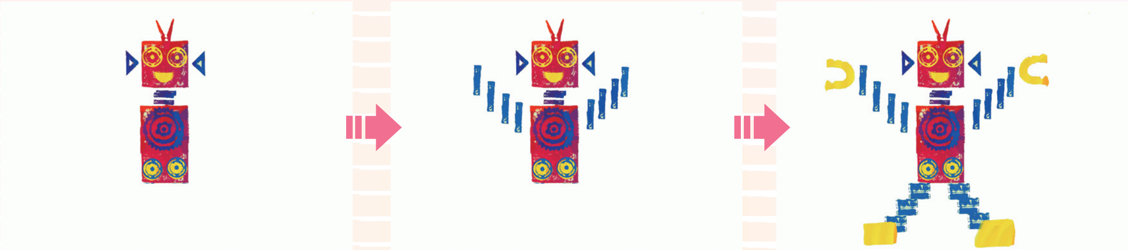
6 はんこを押そう

01 **素材に朱肉を付け、画用紙にはんこを押します。**



朱肉はクリックする場所によって、画用紙に押したときの色が変わります。

※ 絵の具をグラデーション掛かった状態に混ぜると、はんこを押したときにきれいに見えます。

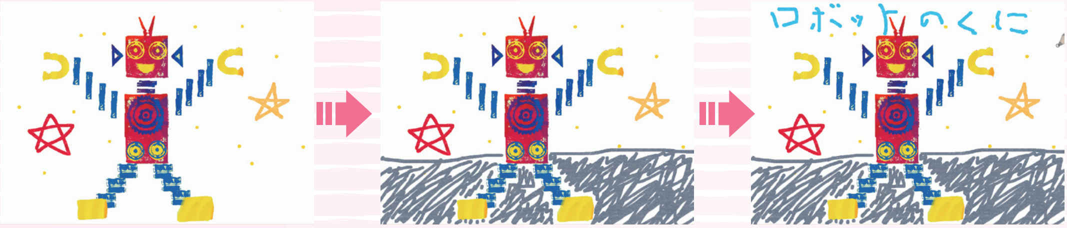


7 色鉛筆で絵を描こう

01 **【お絵かき】を選択します。**

02 **任意の色を色鉛筆ケースから選択します。**

03 **絵を描きます。**

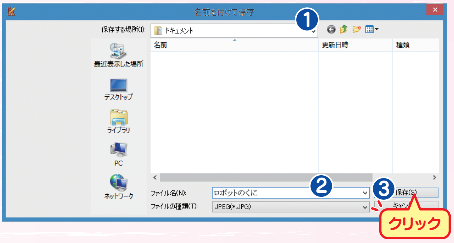


※ 詳しい操作方法は P.58 をご覧ください。

8 作品を保存しよう

01 【保存】を選択します。

02 【名前を付けて保存】ウインドウが表示されるので、詳細を入力します。



拡張子について

授業が 1 時間で完結したときの保存方法

完成した作品を保存する場合は、[ファイルの種類]を【JPEG】に設定して保存します。
これで作品を画像データとして保存することができます。
※ 初期設定は【JPEG】に設定されているので、そのまま【保存】を選択することで保存が実行されます。

作成中の作品を次の時間で引き続き作るときの保存方法

作成中の作品を次の授業へ持ち越す場合は、[ファイルの種類]を【DPK】に設定して保存します。
これで作成途中の作品を再加工することができます。

単元 花や木から・・・

対象教科 図画工作科３年

実践環境

機能 お絵かき / スパッタリング **ICT機器** 電子黒板 PC マウス

使用教室 コンピューター室

ＩＣＴ活用の効果

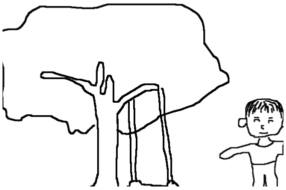
● 創作活動を楽しみながら表現力の向上

自分の表現したい木から遊びたくなるような場所や色をコンピューターの色の組み合わせで構成することで、自分の思いを表現する力を伸ばすことができます。水彩絵の具は、手法によって混色だけではなく、霧吹きによる重ね合わせで色を表現できることに気付き、児童自身がいろいろ試みながら模索し作品を作ることができます。

実践フローチャート

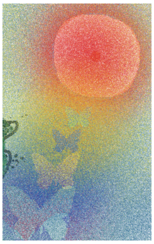
イメージを スケッチに描く

遊んでみたくなるような木を想像して下描きをします。



スケッチを基に 絵を描く

コンピューターで下描きをして、色を付けます。



スパッタリングをする

スパッタリングで幻想的な世界を表現します。

本時の指導

目標 材料や形を組み合わせ、スパッタリングなどの技法で水彩絵の具の面白さを取り入れ、自分の思いに合わせて色の表現を工夫できる。

【創造的な技能】

展　開（3時間）

〈◎ は評価ポイント〉

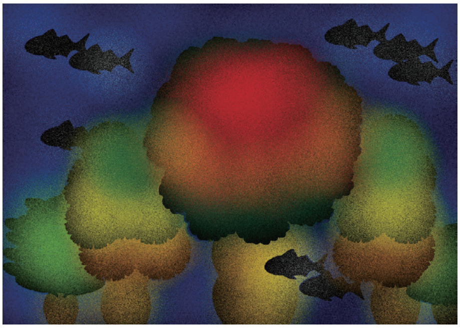
過程	時間	学習活動・内容／評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
		めあて：みんなで遊べる木をかこう		
導入	45分	◆自分の考えている木の周りで、みんなが遊びたくなるような場所になるようにイメージする。	・児童たちの思い描いている「木」がみんなと違っており、「木」とそれぞれの思いが繋がっていることに気付かせる。	

過程	時間	学習活動・内容／評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
展開	5分 一斉	◆コンピューターでさまざまな色の組み合わせを試し、背景の絵を描くことを知る。	・描きたいことが決まっているか確認する。 ・スケッチは構成の手立ての1つであるため、変わっても良いことを知らせる。	
	75分	◆さまざまな色を試しながら、スパッタリングで背景の色や雰囲気を作る。	・操作を恐れている児童には絵の具の色混ぜなどで色作りを楽しむことからはじめさせる。 ・児童がいろいろ試しながら表現活動を楽しめるよう操作時間を多く作る。	POINT 児童から「吹き付けた色を消したい」と言われたら **消し方** 戻る 吹き付けた絵の具は消しゴムで部分的に消すより[戻る]で1つずつ前に戻した方がきれいに消せます。

〈◎ は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容／評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
展開		◆友達同士でお互いに描いた背景の絵を見せ合い意見を言う。 ◎表したいことに合わせて、絵の具を工夫して表現することができる。 **【創造的な技能】**	・個性的な発想や工夫をしている児童は、みんなに紹介して褒める。 ・迷っている児童には、持っているイメージを対話して一緒に考えたり、アドバイスを行う。	
まとめ	１０分 一斉	◆代表者が作品を発表する。 友だちの作品の面白いところや自分が工夫したところを発表する。	・電子黒板で児童の作品を提示し、自分と友達の共通点や違いを探すよう促す。	**POINT** 作例をJPEGで保存し、電子黒板で提示する。

児童の作例



森にある秘密の広場

朝もやで光る木から

3 花や木から…
➡操作方法

授業での開始から終了までの
一連の流れを説明します。

1 画用紙を用意しよう

初期設定は [しろ] が設定されているので、1 の操作は不要です。

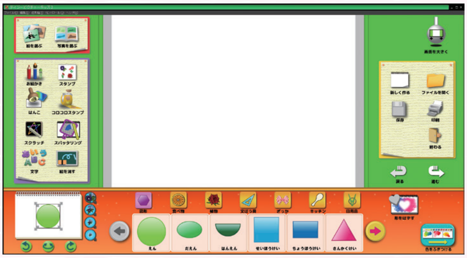
01 【絵を選ぶ】-【画用紙】を選択します。

02 【しろ】を選択します。

2 【形】を選ぼう

01 【スパッタリング】を選択します。

02 【形】を選択します。



上記のボタンをクリック、または【A】をドラッグすると、素材が切り替わります。

3 【形】の大きさを調整しよう

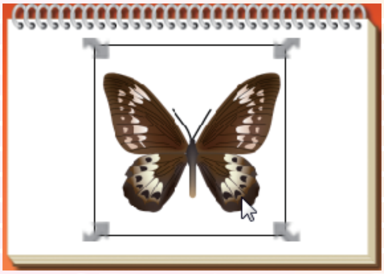
【大きさ】ボタンによる調整

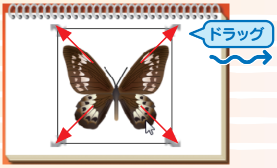
01 プレビューの右に配置している【特大】【大】【中】【小】ボタンから任意の大きさを選択します。

【特大】　【大】　【中】　【小】

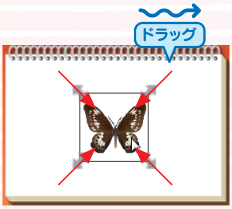
【ドラッグ】操作による調整

01 素材プレビューにマウスポインタを合わせ、ドラッグします。





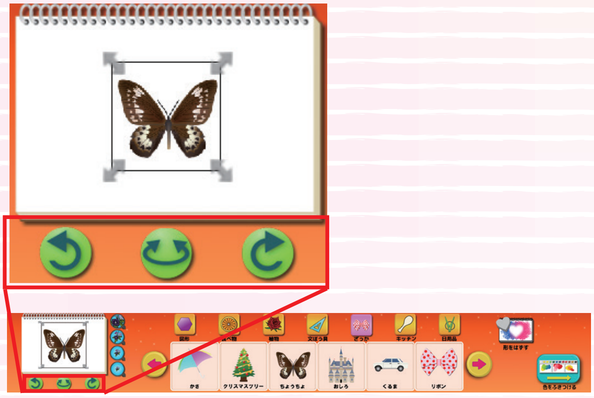
外側に向かってドラッグすると、素材が大きくなります。



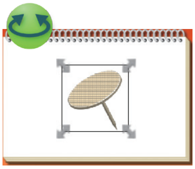
内側に向かってドラッグすると、素材が小さくなります。

4 角度を変えて【形】を配置しよう

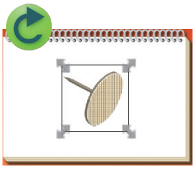
01 【プレビュー】-【角度】から
任意の角度ボタンを選択します。



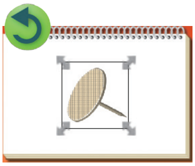
POINT 【角度の変更】



【反転】



【右へ】

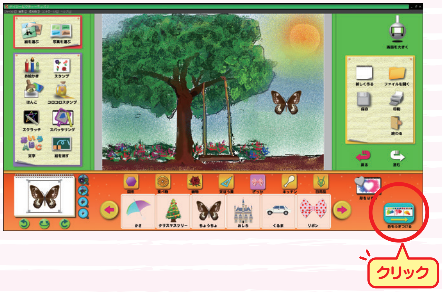


【左へ】

02【形】を置きます。

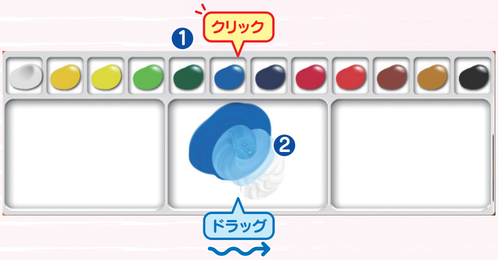
5 絵の具を混ぜて色を作ろう

01【色をふきつける】を選択します。



メニューが切り替わります。

02 パレットの【色の部屋】から任意の色を選択して、【色を混ぜる部屋】で混色します。



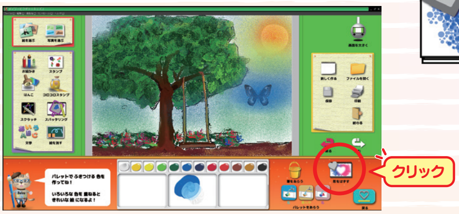
※ 詳しい操作方法は P.60 をご覧ください。

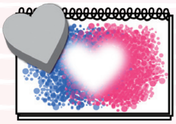
6 絵の具を吹き付けよう

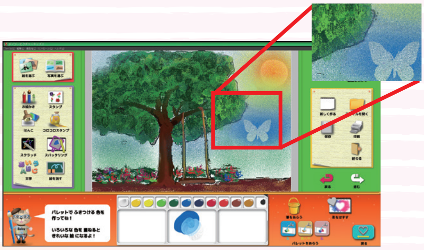
01【4】で置いた【形】の上から絵の具を吹き付けます。

7 【形】を外そう

01 【形をはずす】を選択します。



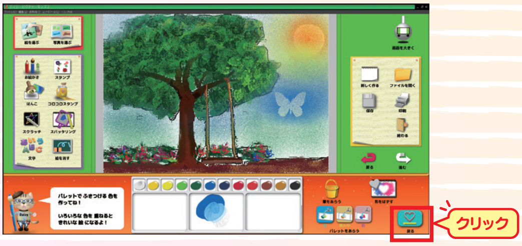




置いた形が外されます。

8 【形】を重ねて絵の具を吹き付けよう

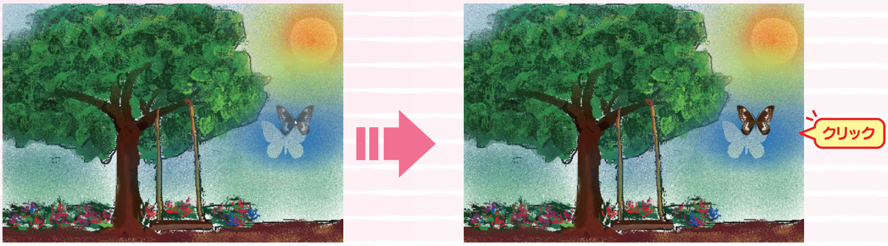
01 【戻る】を選択します。



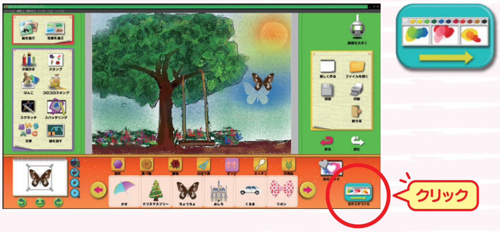
メニューが切り替わります。

02 【形】を選択します。

03 【形】を少し重なり合うように置きます。



04 【色をふきつける】を選択します。



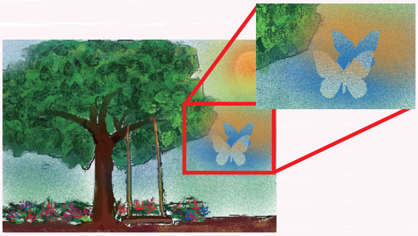
メニューが切り替わります。

05 パレットの【色の部屋】から任意の色を選択して、【色を混ぜる部屋】で混色します。

※ 詳しい操作方法は P.60 をご覧ください。

06 03 で置いた形の上から絵の具を吹き付けます。

07 【形をはずす】を選択します。



置いた形が外されます。

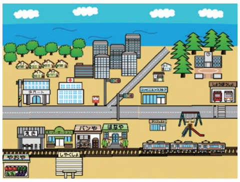
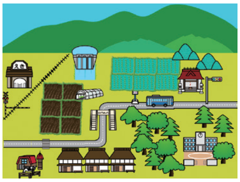
9 色を重ねて仕上げをしよう

01 8 の作業を行い色を重ね作品を仕上げます。

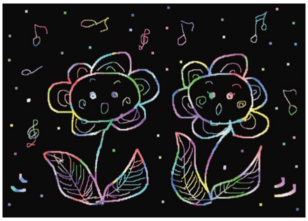
1 ＩＣＴ活用の効果
➡ICT機器を活用した授業効果

ICT 機器を活用した授業効果を【ICT 活用の効果】【対象教科】【単元】【目標】ごとに解説します。

<table>
<tr><td>ICT活用の効果</td><td colspan="3">● 自然を大切にする心を育てる
季節に合わせた昆虫や植物をイラスト作品にすることで、季節による様々な自然の変化に気付き、自然とのかかわりを一層深め、児童の自然を大切にする心を育てることができます。
● 自然と身に付くコミュニケーション力
児童のコンピューターに対しての興味やスタンプという身近な機能を使うことで、自然と児童同士で疑問や意見などの会話が生まれ、楽しみながら学習をすることができます。</td></tr>
<tr><td>対象教科</td><td>生活科　１年</td><td>単元</td><td>いきものとなかよし</td></tr>
<tr><td>目標</td><td colspan="3">身近な自然とのかかわりに関心を持ち、動植物の種類や生息する場所などに気付くとともに、身近な自然とかかわり合う楽しさを感じることができる。
【活動や体験についての思考・表現】</td></tr>
<tr><td>実践環境</td><td colspan="3">機　能　お絵かき / 文字 / 保存 / 印刷　使用教室　コンピューター教室
ICT機器　電子黒板　PC　マウス</td></tr>
<tr><td>児童の作例</td><td colspan="3"> 春の原っぱ
 学校の花だん</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>ICT活用の効果</td><td colspan="3">● 地域とのかかわりを深める活動
地図素材を活用し、直接体験したことを「町のマップ」にまとめることで、生活圏で児童がかかわり合っている場所や公共の施設がわかり、地域のよさを伝え合う楽しさや表現力を向上することができます。
● 視覚的に伝える
この学年では地図を描くことが難しく、描いた本人がわかっても見る側には伝わらないケースがあります。スタンプの建物や道路などの素材を活用して作品を作ることで、見る側に細部までわかりやすく伝えることができます。</td></tr>
<tr><td>対象教科</td><td>生活科 ２年</td><td>単元</td><td>わたしの　町　はっけん</td></tr>
<tr><td>目標</td><td colspan="3">町探検で見つけたことや気付いたことなどを友達に伝えようとしたり、友達の発表を聞こうとしたりする。
【活動や体験についての思考・表現】</td></tr>
<tr><td>実践環境</td><td colspan="3">機　能　コロコロスタンプ / 保存 / 印刷　使用教室　コンピューター教室
ICT機器　電子黒板　PC　マウス</td></tr>
<tr><td>児童の作例</td><td colspan="3"> わたしのまち
 おじいさんのまち</td></tr>
</table>

ICT活用の効果	**● 生活への意欲や態度の向上** 四季を表現するためにコンピューターの様々な画材を使い、四季の特徴を考えながら繰り返し描くことで、季節によって生活の様子が変わることに気付き、今後の生活を工夫して楽しくするなど、よりよい生活をしようとする意欲や態度を向上することができます。		
対象教科	生活科 2 年	単元	来年のカレンダーづくり
目標	季節感を取り入れた絵を描くことで、季節感を味わい、季節によって生活の様子が変わることに気付き、自分たちの生活を工夫したり楽しくしたりできるようにする。 **【身近な環境や自分についての気付き】**		
実践環境	機　能　お絵かき / カレンダー（印刷） / 保存　使用教室　コンピューター教室 ICT機器　電子黒板　PC　マウス		
児童の作例	雪がふったよ　 お正月		

ICT活用の効果	**● 表すことを楽しむ造形活動** 児童が題材からイメージしている想像をコンピューターの画材と色を使い、繰り返し試しながらながら表現することで、「不思議な感じ」「迫力」「美しさ」などを表現できる方法や材料がわかり、イメージを表すことを楽しみながら造形活動を行うことができる。		
対象教科	図画工作科３年	単元	ふしぎなせかいへ
目標	自分のイメージに合った材料を選んだり、表現方法を工夫したりする。　**【創造的な技能】**		
実践環境	機　能　スクラッチ / 保存 / 印刷　使用教室　コンピューター教室 ICT機器　電子黒板　PC　マウス		
児童の作例	ふしぎな國へ　 夢の中		